

CTeSP | Curso Técnico Superior Profissional
Desenvolvimento para Dispositivos Móveis
Unidade Curricular
Gamming

Objetivos

- Introdução às mecânicas de jogo;
- Desenho de layout, mapa e níveis de um jogo;
- Interacção com personagens e outros elementos;
- Construção de personagem.

Caraterização da Unidade Curricular

2º Ano

1º Semestre

Enquadramento: obrigatória

Créditos: 6 ECTS

Avaliação

Independentemente de se poderem considerar elementos de avaliação contínua, a avaliação é individual e realizada através de um exame escrito presencial obrigatório.

Programa

1. Game Design
2. Mecânicas, Dinâmicas e Estética
3. Puzzles e Prototipagem Rápida
4. Considerações sobre UI
5. Progressão do jogador
6. Curva de aprendizagem
7. Criação 2D e 3D
8. Cultura visual
9. Criação de elementos gráficos 2D
10. Desenho de Texturas
11. Modelação de elementos e personagens 3D
12. Storytelling
13. Estrutura de três atos
14. Construção de personagem
15. Criação de Diálogos
16. Sistemas de moral nos vídeo jogo
17. Unity I - Introdução
18. Criação e Transformação de elementos
19. Construir cenários básicos
20. Importação de elementos externos

21. Iluminação do cenário
22. Animação com keyframes
23. Física no Unity
24. Unity II - Mecânicas de Jogo
25. Desenho de layout
26. Mapa e níveis de um jogo
27. Interação com personagens outros elementos
28. Planeamento de personagens
29. Unity III - Programação
30. Introdução à programação
31. Variáveis, strings, operadores
32. Scripting
33. Física
34. Motores gráficos

Bibliografia

WILSON, Phil, OVERMARS, Mark, HABGOOD, Jacob, *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, Paperback, 2007

CREIGHTON, Ryan, *Unity 4x Game Development by Example Beginner's Guide*, Paperback, 2013

GIBSON, Jeremy, *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#*, Paperback, 2014